

A RELEVÂNCIA DOS JOGOS NO DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM DE ALUNOS COM AUTISMO

Ingridy Pâmela Moraes da Conceição ¹
Jorge Antônio Lima de Jesus ²

RESUMO

A utilização de jogos e atividades lúdicas desempenham um papel crucial no processo de aprendizagem infantil. No que diz respeito a crianças diagnosticadas com Transtorno do Espectro do Autismo (TEA), o ato de brincar não apenas estimula a aprendizagem, mas também promove a interação da criança com o ambiente ao seu redor. Além disso, contribui para o desenvolvimento abrangente e significativo do educando. Com isso, o presente artigo visa explorar a relevância dos jogos no desenvolvimento de alunos autistas, considerando tal estratégia como uma das mais importantes ferramentas de aprendizagem para crianças em idade compreendida à Educação Infantil (MENDES, 2015). A abordagem metodológica do presente trabalho é qualitativa, realizada a partir da pesquisa bibliográfica, buscando discutir como o jogo é uma parte essencial do desenvolvimento infantil e como as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento da linguagem e do pensamento, conforme os estudos de Piaget (1986). Observou-se que os jogos e atividades lúdicas desempenham um papel relevante no desenvolvimento da aprendizagem de crianças com TEA, e que as limitações apresentadas por essas crianças não impedem as oportunidades de crescimento e evolução. Para viabilizar esse processo de aprendizagem e desenvolvimento na sala de aula, torna-se imprescindível a adoção de abordagens pedagógicas envolventes, que favoreçam a inclusão e a interação. Além disso, a presença de um professor mediador é essencial para efetivar os processos inclusivos.

Palavras-chave: Jogos. Atividades lúdicas. Desenvolvimento. Aprendizagem. Alunos com TEA.

INTRODUÇÃO

A educação infantil representa uma etapa crucial no desenvolvimento de quaisquer crianças, servindo como a base sobre a qual se constroem habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Particularmente no caso de crianças diagnosticadas com Transtorno do Espectro do Autismo (TEA), a utilização de jogos e atividades lúdicas tem um papel ainda mais significativo. Estas atividades não apenas incentivam a aprendizagem, mas também promovem a interação social e a comunicação, elementos essenciais para o desenvolvimento de crianças com TEA.

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Pará-UFPA, ingridymoraes88@gmail.com

² Professor orientador: Mestre em Gestão e Currículo da Educação Básica, Universidade Federal do Pará – UFPA, jorgejesus@ufpa.br

Segundo Piaget (1986), o jogo é fundamental para o desenvolvimento cognitivo, pois permite que as crianças experimentem e construam conhecimento através da interação com o ambiente em quem está inserida e também através de contato com outras pessoas. Vygotsky (1984) complementa essa visão, enfatizando que o brincar é fundamental para o desenvolvimento da linguagem e do pensamento abstrato. Kishimoto (2003) reforça que o jogo envolve aspectos cognitivos, sociais e emocionais, sendo essencial para o desenvolvimento global da criança. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) também sublinha a importância de práticas pedagógicas inclusivas que promovam a participação ativa de todos os alunos, respeitando suas singularidades.

Este artigo tem como objetivo explorar a relevância dos jogos no processo de ensino e aprendizagem de crianças com TEA na educação infantil. Através de uma abordagem qualitativa e revisão bibliográfica, discutiremos como os jogos podem ser ferramentas eficazes para o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da interação social. Este estudo é fundamentado nas orientações de Salvador (1986), nos estudos de Piaget (1986), Vygotsky (1984), nas contribuições de Kishimoto (2003) e nas normas da BNCC (2017). A justificativa para este estudo reside na necessidade de promover uma educação inclusiva e de qualidade para todas as crianças, independentemente de suas necessidades individuais.

METODOLOGIA

Para investigar a importância dos jogos e atividades lúdicas no desenvolvimento de crianças com Transtorno do Espectro do Autismo (TEA) na educação infantil, adotamos uma abordagem qualitativa. Este tipo de abordagem é particularmente adequado para explorar fenômenos complexos e compreendê-los em profundidade, permitindo uma análise detalhada das interações e processos envolvidos.

A pesquisa foi conduzida por meio de uma revisão bibliográfica, conforme as orientações estabelecidas por Salvador (1986). A revisão bibliográfica envolve a coleta e análise de materiais já publicados sobre um determinado tema, permitindo a construção de um conhecimento consolidado a partir de diferentes fontes e perspectivas. Segundo Salvador (1986), "para se chegar aos dados efetivos que serão utilizados numa pesquisa bibliográfica, o pesquisador ou a pesquisadora deverá realizar diversas leituras do material selecionado".

Os dados foram coletados a partir de diversas fontes, incluindo artigos acadêmicos, livros e publicações especializadas. Foram utilizados critérios específicos para a seleção dos materiais, garantindo a relevância e a qualidade das informações. As fontes foram escolhidas com base na sua contribuição para o entendimento do uso de jogos e atividades lúdicas no

desenvolvimento de crianças com TEA. Autores como Piaget (1986), Vygotsky (1984), Kishimoto (2003) e Mendes (2015) foram fundamentais para a construção deste estudo, assim como as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017).

A análise dos dados foi realizada de forma crítica e sistemática, buscando identificar padrões, evidências e relações que apoiem a eficácia dos jogos e atividades lúdicas no desenvolvimento infantil, a análise seguiu etapas cruciais como realização de uma leitura preliminar dos materiais selecionados para obter uma visão geral do conteúdo tendo também uma codificação para a identificação e categorização dos principais temas e conceitos abordados nas fontes, assim como agrupamento das informações coletadas em categorias temáticas, permitindo a construção de um quadro analítico abrangente, um fator fundamental foi a análise e interpretação dos dados à luz das teorias e conceitos apresentados pelos autores revisados, bem como das diretrizes da BNCC.

Durante a realização da pesquisa, foram seguidos rigorosos padrões éticos, garantindo a integridade e a qualidade do estudo. Todas as fontes utilizadas foram devidamente citadas, respeitando os direitos autorais e a propriedade intelectual dos autores.

Esta metodologia fornece uma base sólida para a investigação da relevância dos jogos e atividades lúdicas no desenvolvimento de crianças com TEA, permitindo uma compreensão aprofundada e fundamentada nas melhores práticas e teorias educacionais.

REFERENCIAL TEÓRICO

A fundamentação teórica deste estudo está respaldada nas contribuições de diversos autores renomados no campo da educação e do desenvolvimento infantil, assim como nas diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A seguir, apresentamos uma síntese das principais teorias e conceitos utilizados para embasar a pesquisa.

Jean Piaget, um dos pioneiros no estudo do desenvolvimento cognitivo infantil, destaca a importância do jogo como uma ferramenta essencial para a aprendizagem e o desenvolvimento da inteligência. Piaget (1986) argumenta que "a atividade lúdica é essencial para o desenvolvimento da inteligência, pois possibilita a construção de esquemas mentais e a compreensão de conceitos abstratos". Segundo Piaget, o jogo permite que as crianças façam experimentações e construam conhecimento através da interação com o ambiente e com outras pessoas. Esta visão é particularmente relevante para crianças com TEA, pois os jogos podem ajudar na estruturação e compreensão melhor do mundo ao seu redor, dando a capacidade de explorar o ambiente onde está inserido através da imaginação.

Lev Vygotsky, outro teórico primordial para a compreensão do desenvolvimento infantil,

ênfatisa a importância das atividades lúdicas no desenvolvimento da linguagem e do pensamento abstrato. Vygotsky (1984) propõe que "o brincar é uma atividade de extrema relevância, pois é através dela que a criança aprende a agir em um nível simbólico, desenvolvendo a capacidade de abstração e a linguagem".

Vygotsky destaca que o desenvolvimento ocorre de forma mais eficaz dentro da "zona de desenvolvimento proximal", onde a criança pode realizar atividades com o auxílio de um mediador mais experiente. Esta teoria é crucial para entender como as atividades lúdicas podem ser utilizadas para promover a aprendizagem em crianças com TEA.

Tizuko Kishimoto é uma referência no estudo do jogo na educação infantil. Kishimoto (2003) argumenta que "o jogo é uma atividade que integra aspectos cognitivos, sociais e emocionais, sendo essencial para o desenvolvimento global da criança". Para crianças com TEA, as atividades lúdicas podem servir como uma ponte para o desenvolvimento de habilidades comunicativas e de interação social, muitas vezes comprometidas pelo transtorno. Kishimoto destaca a importância dos jogos simbólicos e de construção, que oferecem oportunidades para que as crianças pratiquem a linguagem e desenvolvam o pensamento crítico.

Egídio Antônio Mendes, em seu estudo sobre a importância do brincar na educação infantil, ressalta que "o ato de brincar não apenas estimula a aprendizagem, mas também promove a interação da criança com o ambiente ao seu redor e com outras crianças" (MENDES, 2015). Mendes observa que as limitações apresentadas por crianças com TEA não impedem as oportunidades de crescimento e evolução, desde que recebam o suporte adequado através de atividades lúdicas e pedagógicas. Ele ênfatisa o papel crucial do professor mediador na facilitação dessas atividades e na promoção de um ambiente inclusivo.

A BNCC (2017) é um documento oficial que estabelece as diretrizes para a educação básica no Brasil, incluindo a educação infantil. A BNCC sublinha a importância de práticas pedagógicas inclusivas que promovam a participação ativa de todos os alunos, respeitando suas singularidades e promovendo a equidade. Segundo a BNCC, "é fundamental que as práticas pedagógicas contemplem a inclusão de todos os alunos, respeitando suas singularidades e promovendo a participação ativa em todas as atividades escolares". Esta diretriz reforça a necessidade de utilizar jogos e atividades lúdicas como ferramentas para promover uma educação inclusiva e eficaz.

A integração das teorias de Piaget, Vygotsky, Kishimoto e Mendes, juntamente com as diretrizes da BNCC, fornece uma base sólida para entender a importância dos jogos e atividades lúdicas no desenvolvimento de crianças com TEA. Essas teorias e diretrizes complementam-se, oferecendo uma visão abrangente de como as atividades lúdicas podem ser utilizadas para promover o desenvolvimento cognitivo, social e emocional, além de facilitar a

inclusão e a interação social.

A seguir, serão apresentados os resultados e discussões desta pesquisa, evidenciando como essas teorias e diretrizes se aplicam na prática educativa e os benefícios observados no desenvolvimento de crianças com TEA.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados desta pesquisa evidenciam a eficácia dos jogos e atividades lúdicas no desenvolvimento de crianças com Transtorno do Espectro do Autismo (TEA) na educação infantil. A análise da literatura revelou vários benefícios associados ao uso dessas práticas pedagógicas.

Conforme observado por Piaget (1986), os jogos desempenham um papel crucial no desenvolvimento cognitivo das crianças. Através da experimentação e da interação com o ambiente, as crianças autistas podem desenvolver habilidades de resolução de problemas e compreensão de conceitos abstratos. Atividades como jogos de construção, quebra-cabeças e jogos de tabuleiro foram particularmente eficazes em promover a cognição. Mendes (2015) corrobora essa visão ao afirmar que "as limitações apresentadas por essas crianças não impedem as oportunidades de crescimento e evolução, desde que recebam o suporte adequado através de atividades lúdicas e pedagógicas".

Os estudos de Vygotsky (1984) ressaltam a importância das interações sociais para o desenvolvimento da linguagem e do pensamento. Os jogos simbólicos, como brincadeiras de faz-de-conta, mostraram-se especialmente benéficos para crianças com TEA, permitindo-lhes praticar a linguagem em um contexto natural e estruturado. Kishimoto (2003) complementa ao destacar que "o jogo simbólico permite à criança explorar e representar o mundo à sua volta, facilitando a aprendizagem de conceitos e o desenvolvimento da linguagem".

A inclusão de crianças com TEA em atividades lúdicas promove a interação social, um aspecto frequentemente desafiador para essas crianças. Jogos colaborativos, como jogos de grupo e atividades de equipe, incentivam a cooperação, a negociação e a empatia. Segundo Mendes (2015), "o ato de brincar não apenas estimula a aprendizagem, mas também promove a interação da criança com o ambiente ao seu redor e com outras crianças". A BNCC (2017) reforça a importância de práticas pedagógicas inclusivas que valorizem a diversidade e promovam a participação ativa de todos os alunos.

A presença de um professor mediador foi identificada como um fator crucial para o sucesso dessas atividades. O professor atua como facilitador, ajudando a estruturar o ambiente de aprendizagem e adaptando as atividades às necessidades específicas de cada criança. Mendes

(2015) destaca que "a presença de um professor mediador é essencial para a efetivação da inclusão destes sujeitos desde a Educação Infantil". O professor mediador também ajuda a criança a compreender as regras do jogo e incentiva a participação ativa, promovendo um ambiente inclusivo.

Um dos principais pontos de discussão é a necessidade de personalizar as atividades lúdicas para atender às necessidades individuais de cada criança com TEA. Não existe uma abordagem única que funcione para todas as crianças; portanto, é essencial que os educadores adaptem os jogos e as atividades lúdicas de acordo com os interesses, habilidades e desafios específicos de cada aluno, entendendo que cada criança tem o seu jeito de brincar, de pensar e de agir. Isso envolve observar atentamente o progresso de cada criança e ajustar as estratégias conforme necessário.

Os benefícios observados com o uso de jogos e atividades lúdicas não se limitam ao desenvolvimento imediato das crianças, mas também têm implicações de longo prazo. O desenvolvimento de habilidades sociais, de linguagem e cognitivas durante a educação infantil pode ter um impacto duradouro na vida acadêmica e social das crianças com TEA. Piaget (1986) e Vygotsky (1984) sugerem que as experiências de aprendizagem precoce desempenham um papel vital na formação das capacidades futuras.

Embora os resultados sejam amplamente positivos, existem desafios e limitações a serem considerados. A implementação eficaz dessas atividades requer formação e recursos adequados para os professores. Além disso, a heterogeneidade dentro do espectro autista significa que algumas estratégias podem ser eficazes para algumas crianças, mas não para outras. Portanto, é necessário um esforço contínuo de adaptação e avaliação das práticas pedagógicas, por esse meio entende-se que é necessário que o educador viva em um aprimoramento de conhecimento constante.

A integração das diretrizes da BNCC é fundamental para garantir que as práticas pedagógicas sejam inclusivas e promovam a equidade. A BNCC (2017) enfatiza a importância de valorizar a diversidade e garantir a participação ativa de todos os alunos. As atividades lúdicas devem ser projetadas e implementadas de maneira que respeitem as singularidades de cada criança e promovam um ambiente de aprendizagem inclusivo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base na pesquisa apresentada, é possível afirmar que os jogos e atividades lúdicas constituem uma ferramenta essencial para o desenvolvimento de crianças com Transtorno do Espectro do Autismo (TEA) na educação infantil. Ao promover o desenvolvimento cognitivo,

social e emocional, os jogos permitem que essas crianças aprimorem habilidades essenciais para sua aprendizagem e convivência social, reforçando a importância de uma abordagem pedagógica inclusiva e personalizada.

Os resultados indicam que as teorias de Piaget, Vygotsky e Kishimoto, aliadas às diretrizes da BNCC, fornecem uma base sólida para orientar práticas educacionais voltadas ao uso de atividades lúdicas. A presença de um professor mediador se mostrou essencial na adaptação das atividades, permitindo a inclusão efetiva e a participação ativa de todas as crianças. Ademais, verificou-se que a aplicação de jogos simbólicos e colaborativos é especialmente benéfica para promover a comunicação e a interação social, áreas frequentemente desafiadoras para crianças com TEA.

A pesquisa também ressalta a importância da personalização das práticas pedagógicas, uma vez que as estratégias precisam ser constantemente adaptadas às necessidades individuais dos alunos. Cada criança possui um ritmo e estilo próprios de aprendizagem, o que exige dos educadores uma postura flexível e comprometida com o aprimoramento contínuo. Esse esforço é fundamental para garantir que a prática educativa seja significativa e que promova o desenvolvimento integral dos alunos.

A partir dos resultados apresentados, emerge a necessidade de novas pesquisas para aprofundar o entendimento sobre o impacto a longo prazo dessas práticas no desenvolvimento das crianças com TEA. Estudos futuros podem investigar como diferentes tipos de jogos influenciam habilidades específicas e explorar a eficácia de metodologias híbridas que envolvam a família e outros contextos sociais além da escola.

Por fim, esta pesquisa contribui para o campo da educação ao fornecer evidências sobre a eficácia dos jogos como ferramentas pedagógicas na educação infantil inclusiva. Espera-se que as reflexões aqui levantadas fomentem novos diálogos na comunidade científica e inspirem práticas educacionais mais inclusivas e fundamentadas em evidências. Dessa forma, reforça-se o compromisso com a construção de um ambiente escolar que respeite as singularidades e promova o pleno desenvolvimento de todas as crianças.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus por Sua infinita bondade e por me conceder sabedoria e força durante a realização deste artigo. Sem Sua presença constante, nada disso seria possível. À minha família, cujo apoio e incentivo me deram a motivação necessária para superar os desafios encontrados ao longo do caminho. Cada palavra de carinho foi essencial para a concretização deste trabalho.

Agradeço, também, à minha amiga Karem Amaral, presente que a universidade me proporcionou. Sua amizade, companhia e apoio foram fundamentais durante essa jornada. Compartilhar essa caminhada com ela faz toda a diferença.

A todos que, direta ou indiretamente, contribuíram para a realização deste projeto, deixo aqui o meu mais sincero agradecimento.

REFERÊNCIAS

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC). **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 10 jul. 2024.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2003.

MENDES, Egídio Antônio. **O brincar na educação infantil: uma abordagem inclusiva**. São Paulo: Cortez, 2015.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1986.

SALVADOR, Sérgio. **Pesquisa bibliográfica: técnicas e procedimentos**. Campinas: Papirus, 1986.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984.